

ACTIONS COMMANDOS

PA

Chaque commando dispose de 3 PA – l'ordre du tour est libre.

0



Ramasser / se débarrasser d'équipements.

0



Faire exploser une charge de TNT (côté rouge).

1



Se déplacer sur une tuile adjacente.

2



Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne.

1



Entrer / Sortir par une trappe.

1



Débloquer une trappe.

1



Attaquer en combat rapproché (en étant furtif sur la tuile de la cible).

1



Tirer : lancer le nombre de dés de l'arme utilisée. Tout dé dont le résultat est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la tuile visée touche + piocher 1 équipement par ennemi éliminé.

1



Utiliser un équipement.

1



Éteindre une alarme (une fois par terrain).

1



Économiser 1 PA : prendre un pion « +1 PA ».

X



Interagir avec un objectif (coût variable).



Un tir de réaction a lieu chaque fois qu'un commando visible entre ou quitte une tuile contenant des ennemis.

MISE EN PLACE

- Placez les tuiles pour former le terrain et ajoutez les pions indiqués.
- Placez les ennemis de départ : 1 pion ennemi régulier avec MP40 (■) sur chaque pion de forme triangulaire en jeu (en mode Vétéran, ajoutez 1 pion ennemi avec MP40 sur chaque tuile en contact avec une entrée ennemie).
- Mélangez la pioche d'événements.
- Réserve d'équipement : placez tous les pions équipement restants, en incluant les pions « repéré » (●), dans le sac.
- Réserve d'ennemis : placez tous les pions ennemi régulier restants (avec Mauser / MP40, 5 avec masse et 7 "Ø ennemi") et 3 pions unité spéciale ennemie dans l'autre sac (placez les 7 pions unité spéciale ennemie restants à côté de la réserve d'ennemis).

TOUR DE JEU

I. PHASE ÉVÉNEMENT

Piochez 1 événement pour chaque terrain en jeu et appliquez son effet.

II. PHASE COMMANDOS

Chaque commando effectue ses actions : 3 PA + jeton 1 PA (si applicable).

III. PHASE ENNEMIE

Activez les ennemis en 3 étapes :

- 1. RENFORT :** piochez et placez sans le regarder 1 pion ennemi (2 pions si l'alarme est activée) sur chaque tuile en contact avec une entrée ennemie.
- 2. DÉPLACEMENT :** déplacez chaque ennemi d'1 tuile vers le commando visible le plus proche ; si aucun, dans la direction indiquée au bas de la carte événement (les ennemis protégeant un pion triangulaire ne se déplacent pas).
- 3. TIR :** un groupe d'ennemis tire en priorité sur un commando visible présent sur sa tuile, sinon sur une tuile adjacente contenant un commando visible.

IV. PHASE DE FIN DE TOUR

Vérification du succès ou de l'échec de l'opération.

ACTIONS COMMANDOS

PA

Chaque commando dispose de 3 PA – l'ordre du tour est libre.

0



Ramasser / se débarrasser d'équipements.

0



Faire exploser une charge de TNT (côté rouge).

1



Se déplacer sur une tuile adjacente.

2



Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne.

1



Entrer / Sortir par une trappe.

1



Débloquer une trappe.

1



Attaquer en combat rapproché (en étant furtif sur la tuile de la cible).

1



Tirer : lancer le nombre de dés de l'arme utilisée. Tout dé dont le résultat est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la tuile visée touche + piocher 1 équipement par ennemi éliminé.

1



Utiliser un équipement.

1



Éteindre une alarme (une fois par terrain).

1



Économiser 1 PA : prendre un pion « +1 PA ».

X



Interagir avec un objectif (coût variable).



Un tir de réaction a lieu chaque fois qu'un commando visible entre ou quitte une tuile contenant des ennemis.

MISE EN PLACE

- Placez les tuiles pour former le terrain et ajoutez les pions indiqués.
- Placez les ennemis de départ : 1 pion ennemi régulier avec MP40 (■) sur chaque pion de forme triangulaire en jeu (en mode Vétéran, ajoutez 1 pion ennemi avec MP40 sur chaque tuile en contact avec une entrée ennemie).
- Mélangez la pioche d'événements.
- Réserve d'équipement : placez tous les pions équipement restants, en incluant les pions « repéré » (●), dans le sac.
- Réserve d'ennemis : placez tous les pions ennemi régulier restants (avec Mauser / MP40, 5 avec masse et 7 "Ø ennemi") et 3 pions unité spéciale ennemie dans l'autre sac (placez les 7 pions unité spéciale ennemie restants à côté de la réserve d'ennemis).

TOUR DE JEU

I. PHASE ÉVÉNEMENT

Piochez 1 événement pour chaque terrain en jeu et appliquez son effet.

II. PHASE COMMANDOS

Chaque commando effectue ses actions : 3 PA + jeton 1 PA (si applicable).

III. PHASE ENNEMIE

Activez les ennemis en 3 étapes :

- 1. RENFORT :** piochez et placez sans le regarder 1 pion ennemi (2 pions si l'alarme est activée) sur chaque tuile en contact avec une entrée ennemie.
- 2. DÉPLACEMENT :** déplacez chaque ennemi d'1 tuile vers le commando visible le plus proche ; si aucun, dans la direction indiquée au bas de la carte événement (les ennemis protégeant un pion triangulaire ne se déplacent pas).
- 3. TIR :** un groupe d'ennemis tire en priorité sur un commando visible présent sur sa tuile, sinon sur une tuile adjacente contenant un commando visible.

IV. PHASE DE FIN DE TOUR

Vérification du succès ou de l'échec de l'opération.

TIRER

Un commando utilise une arme à feu ou une grenade pour viser une tuile contenant des ennemis. Un tir d'arme à feu (et non une grenade) permet aussi de viser une porte verrouillée pour l'ouvrir.

1. **Déclarer un tir** : désignez l'arme utilisée sur la carte commando du tireur, puis indiquez une cible (tuile ou porte verrouillée) à portée de tir.
2. **Tirer** : lancez un nombre de dés équivalent au nombre de petits carrés blancs (■) sur le pion de l'arme utilisée. Le score minimum à obtenir pour toucher avec chaque dé est indiqué sur la tuile visée.
3. **Résultat du tir** : chaque dé réussissant à toucher élimine 1 ennemi. S'il y a plusieurs ennemis sur la tuile visée, le joueur contrôlant le tireur décide quel(s) ennemi(s) éliminer.
4. **Récompenses après élimination** : tous les ennemis éliminés sont remplacés par autant de pions équipement piochés dans la réserve d'équipement (placez ces pions du côté vert, bleu ou orange, jamais du côté rouge). Les pions ennemi éliminés retournent dans la réserve d'ennemis.

TIR DE RÉACTION

Un tir de réaction a lieu chaque fois qu'un commando visible quitte ou entre sur une tuile contenant des ennemis. Chaque ennemi sur la tuile de départ et sur la tuile d'arrivée effectue immédiatement 1 tir de réaction.

Ce tir cible la tuile de départ du commando.

- Lancez les dés de tir ennemis, puis attribuez les blessures au commando visé. Chaque blessure subie lui fait perdre 1 PA. Quel que soit le résultat de ce tir, le commando effectue le déplacement prévu.
- Un tir de réaction prend toujours pour cible une tuile (jamais un nid) que le commando visé a quitté ou dans laquelle il va entrer.
- Un commando furtif qui devient visible en entrant sur une tuile contenant des ennemis ne subit PAS de tir de réaction.

boardandgamer.com

FURTIVITÉ

Devenir furtif :

- Se déplacer sur une petite tuile.
- Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne.
- Utiliser un uniforme allemand sur une tuile sans ennemis.

Devenir visible :

- Se déplacer sur une grande tuile ou non furtivement sur une tuile moyenne.
- Utiliser une arme avec .
- Piocher un pion sur une tuile avec 1+ ennemi.
- Rater un test de furtivité ().

TEST DE FURTIVITÉ

Dès qu'un commando furtif pénètre sur une tuile contenant un ou plusieurs ennemis, il doit effectuer 1 test de furtivité (avant toute autre chose). Le commando lance 1 dé par ennemi présent sur la tuile de destination.



Si le résultat d'au moins un des dés est 1 ou 2, le commando devient visible.

De même, dès qu'un ou plusieurs ennemis entrent sur une tuile, effectuez 1 test de furtivité pour l'ensemble des commandos furtifs présents : pour chacun d'eux, lancez autant de dés que d'ennemis entrants.

ALARME

L'alarme d'un terrain est immédiatement activée si :

- Un pion équipement comportant le symbole est utilisé.
- Il y a au moins un commando visible sur le terrain.
- Il y a davantage de commandos que le nombre indiqué pour ce terrain.

Dès qu'une alarme est activée, retournez le pion alarme et les entrées ennemies de ce terrain du côté orange.



TIRER

Un commando utilise une arme à feu ou une grenade pour viser une tuile contenant des ennemis. Un tir d'arme à feu (et non une grenade) permet aussi de viser une porte verrouillée pour l'ouvrir.

1. **Déclarer un tir** : désignez l'arme utilisée sur la carte commando du tireur, puis indiquez une cible (tuile ou porte verrouillée) à portée de tir.
2. **Tirer** : lancez un nombre de dés équivalent au nombre de petits carrés blancs (■) sur le pion de l'arme utilisée. Le score minimum à obtenir pour toucher avec chaque dé est indiqué sur la tuile visée.
3. **Résultat du tir** : chaque dé réussissant à toucher élimine 1 ennemi. S'il y a plusieurs ennemis sur la tuile visée, le joueur contrôlant le tireur décide quel(s) ennemi(s) éliminer.
4. **Récompenses après élimination** : tous les ennemis éliminés sont remplacés par autant de pions équipement piochés dans la réserve d'équipement (placez ces pions du côté vert, bleu ou orange, jamais du côté rouge). Les pions ennemi éliminés retournent dans la réserve d'ennemis.

TIR DE RÉACTION

Un tir de réaction a lieu chaque fois qu'un commando visible quitte ou entre sur une tuile contenant des ennemis. Chaque ennemi sur la tuile de départ et sur la tuile d'arrivée effectue immédiatement 1 tir de réaction.

Ce tir cible la tuile de départ du commando.

- Lancez les dés de tir ennemis, puis attribuez les blessures au commando visé. Chaque blessure subie lui fait perdre 1 PA. Quel que soit le résultat de ce tir, le commando effectue le déplacement prévu.
- Un tir de réaction prend toujours pour cible une tuile (jamais un nid) que le commando visé a quitté ou dans laquelle il va entrer.
- Un commando furtif qui devient visible en entrant sur une tuile contenant des ennemis ne subit PAS de tir de réaction.

boardandgamer.com

FURTIVITÉ

Devenir furtif :

- Se déplacer sur une petite tuile.
- Se déplacer furtivement sur une tuile moyenne.
- Utiliser un uniforme allemand sur une tuile sans ennemis.

Devenir visible :

- Se déplacer sur une grande tuile ou non furtivement sur une tuile moyenne.
- Utiliser une arme avec .
- Piocher un pion sur une tuile avec 1+ ennemi.
- Rater un test de furtivité (.

TEST DE FURTIVITÉ

Dès qu'un commando furtif pénètre sur une tuile contenant un ou plusieurs ennemis, il doit effectuer 1 test de furtivité (avant toute autre chose). Le commando lance 1 dé par ennemi présent sur la tuile de destination.



Si le résultat d'au moins un des dés est 1 ou 2, le commando devient visible.

De même, dès qu'un ou plusieurs ennemis entrent sur une tuile, effectuez 1 test de furtivité pour l'ensemble des commandos furtifs présents : pour chacun d'eux, lancez autant de dés que d'ennemis entrants.

ALARME

L'alarme d'un terrain est immédiatement activée si :

- Un pion équipement comportant le symbole est utilisé.
- Il y a au moins un commando visible sur le terrain.
- Il y a davantage de commandos que le nombre indiqué pour ce terrain.

Dès qu'une alarme est activée, retournez le pion alarme et les entrées ennemies de ce terrain du côté orange.

